

FANTASTICA GAME 7

ARENA DI MORTE

LIBRO 2

Errata di Raistlin
a cura di Mauro Longo (Mornon)

Stampa l'errata, ritagliala e inseriscila fra le ultime pagine
del libro, così sarà consultabile ogni volta che vorrai!

librogame's LAND

www.librogame.net

Generale

Il doppio volume è opera dei noti Mark Smith e Jamie Thomson ed ambientato nel Mondo di Orb, che fa da sfondo anche alla loro serie Ninja. Seppure famosi nel mondo dei Librogame, non sono certamente gli autori di “Original Dungeons&Dragons” come compare sulla copertina. L'edizione italiana della Giunti Marzocco è considerata “pessima” dai recensori: vi sono numerosi errori nei rimandi tra i vari paragrafi e più di una volta vengono citati erroneamente paragrafi presenti nell'altro volume. Anche le mappe presentano alcune imprecisioni. Nelle copertine si legge che il libro è “*per giocare in due o da soli*”. Non è vero: senza un amico da sfidare non è possibile affrontare l'avventura.

Allo stato attuale, manca una verifica dei possibili errori di traduzione e dei difetti di continuità, che sarebbe auspicabile.

Rimandi

2: Andare al 54 invece che al 56.

4: Andare al 54 invece che al 56.

20: Andare al 2 invece che al 149.

60: Andare al 792 invece che al 791.

108: Andare al 48 invece che al 47; Andare al 100 invece che al 99.

144: Andare al 14 invece che al 13.

164: Andare al 116 invece che al 115.

182: Andare al 122 invece che al 121.

194: Andare al 114 invece che al 113.

202: Andare al 14 invece che al 13.

276: Andare al 362 invece che al 361.

318: Andare al 742 invece che al 741.

340: Andare al 676 invece che al 675.

370: Andare al 290 invece che al 289.

422: Andare al 102 invece che al 101.

434: Andare al 394 invece che al 393.

468: Andare al 688 invece che al 687.

484: Andare al 564 invece che al 563.

500: Andare al 14 invece che al 13; Andare al 540

invece che al 539.

504: Andare al 584 invece che al 583.

530: Andare al 6 invece che al 560.

544: In entrambi i casi, andare a 484 invece che al 483; Andare al 742 invece che al 741.

576: Andare al 202 invece che al 201.

646: Andare al 638 invece che al 637.

674: Andare al 614 invece che al 613.

726: Andare al 478 invece che al 477.

742: In questo paragrafo invertire tutti i rimandi nel modo e nell'ordine seguenti: 702 con 701, 701 con 702; 404 con 403, 403 con 404; 702 con 701, 701 con 702, 404 con 403 e 403 con 404.

750: Andare al 678 invece che al 704.

770: Andare al 360 invece che al 359.

806: Andare al 680 invece che al 679.

Testo

98: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine RE."

226: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine LAVA."

230: Sostituire la parola d'ordine 'LANCIA' con 'ASTA' in entrambi i riferimenti ad essa all'interno del paragrafo.

352: La parola d'ordine corretta è 'FALCO' e non 'FALCONE'.

382: Aggiungere al paragrafo "Se tu o il tuo avversario non avete la parola d'ordine MARTELLO, allora un guerriero parzialmente armato sta accanto alla botola."

528: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine CORONA."

532: Sostituire la parola d'ordine 'BALESTRA' con 'FALCO'.

564: Aggiungere al testo "Se hai distrutto il ponte annota la parola in codice FAZZOLETTO-COLORATO."

588: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine CORONA."

602: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine FUCILE."

642: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine FUCILE."

786: Sostituire "Se il tuo avversario ha la parola d'ordine HAIL," con "Se tu o il tuo avversario avete la parola d'ordine GRANDINE,"

LA VOCE DEL POPOLO: Alla riga 'UCCISORE-DEI-TORI', sostituire il valore -1 con +2.

Aggiungere al fondo della colonna 'TIMOROSO-DEI-TORI' e assegnargli il valore di -1.

Regole

Schede prestampate: Nel caso della scheda prestampata di Jonquil il Cavaliere, a fondo libro, si consiglia di modificare i valori dell'armatura nel modo seguente: Testa: 4, Braccio destro e sinistro: 4, Torace: 5, Gamba destra e sinistra: 4. Si tratta di una scelta arbitraria dovuta al fatto che Jonquil il Cavaliere risulta eccessivamente forte (in special modo se potenziato da qualche oggetto nel corso dell'avventura), soprattutto contro alcuni archetipi di gladiatori avversari.